

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

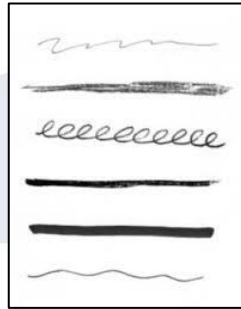
Desain grafis merupakan cara untuk memberi informasi dan mengomunikasikan suatu informasi dalam bentuk visual kepada orang lain. Desain grafis dapat digunakan untuk berbagai hal seperti memberikan informasi, mempersuasi, mengidentifikasi, mengorganisir, membangkitkan, menemukan, pengenalan merek, dan membawakan berbagai pengertian dalam beberapa tahap (Landa, 2010, hlm.1).

##### **2.1.1 Elemens Desain**

Pembuatan desain grafis membutuhkan berbagai komponen untuk Menyusun sebuah desain hingga menjadi karya yang dapat dilihat.

###### **A. Garis**

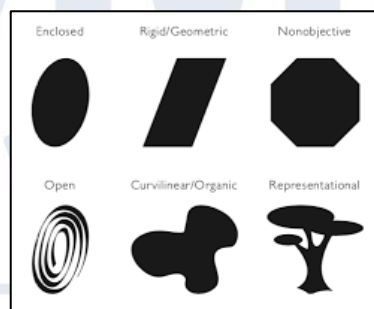
Garis merupakan sebuah susunan dari sekumpulan titik yang bersambung dan berjajar menjadi sebuah jalur. Dalam membentuk sebuah garis dapat dilakukan dengan berbagai alat, seperti menggunakan kuas, pensil, alat gambar digital dalam perangkat lunak, dan berbagai alat yang dapat menandai. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, bersiku-siku, tebal maupun tipis, putus-putus dan masih banyak lagi bentuk garis. Garis dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan orang yang dapat melihat garis tersebut ke arah tertentu (Landa, 2010, hlm. 16-17).



Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2010)

## B. Bentuk

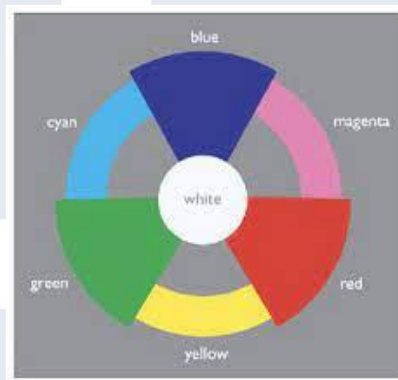
Bentuk tersusun dari sebuah atau beberapa garis yang tertutup dan tidak memiliki ujung antar garis yang terbuka. Semua bentuk terwujud dari 3 macam bentuk awal, yaitu kotak, lingkaran, dan segitiga. Terdapat berbagai jenis bentuk, bentuk geometris terbentuk dari ujung atau tepi yang lurus, lengkungan yang tepat, dengan sudut yang dapat di ukur, bentuk organik memiliki wujud yang lebih natural, dapat di gambar secara tepat maupun bebas, *Rectilinear* tersusun dari sudut atau garis lurus, *Curvilinear* terbentuk dari lengkungan, bentuk tidak beraturan terbentuk dari campuran antara garis lurus dan garis melengkung, bentuk tidak disengaja, *nonobjective* terbentuk tidak berdasarkan apapun, bentuk abstrak dapat tersusun dari perubahan wujud hal natural, representational, terbentuk dari suatu objek yang sudah ada (hlm. 17-18).



Gambar 2.2 Bentuk  
Sumber: Landa (2010)

### C. Warna

Warna merupakan elemen yang dihasilkan dari pembiasan cahaya yang menyentuh suatu objek atau permukaan yang terpantul retina manusia. Warna yang kita lihat merupakan hasil pantulan permukaan dilingkungan sekitar. Warna primer merupakan warna utama, terdapat 3 warna primer yaitu merah, biru, dan hijau (hlm. 19-20).



Gambar 2.3 Warna  
Sumber: Landa (2010)

## 2.1.2 Prinsip Desain

### A. Format

Format merupakan bentuk atau batasan yang digunakan dalam membuat desain, contohnya format poster, CD, *billboard*, dan berbagai hasil desain lainnya. Dalam bentuk format apapun tetap memiliki sebuah batasan (Landa, 2010, hlm. 24-25).

### B. Keseimbangan

Keseimbangan didapatkan dengan mempertimbangkan distribusi visual dari sebuah desain agar tidak berat sebelah atau membuat tampilan menjadi tidak beraturan.

Simetris merupakan keseimbangan yang didapatkan dengan menyamakan distribusi visual pada sebuah desain dengan hal yang sama persis. Asimetris merupakan keseimbangan yang di dapat dengan memadukan perbedaan visual. *Radial* merupakan keseimbangan yang terwujud berdasarkan keseimbangan secara vertical dan horizontal dan menggunakan repetisi beberapa elemen dalam desain (hlm. 25-26).



Gambar 2.4 Keseimbangan Simetris, Asimetris, Radial  
Sumber: Landa (2010)

### C. Hierarki Visual

Hierarki Visual merupakan sebuah susunan atau tatanan dalam menyusun elemen desain dalam sebuah desain. Hierarki visual disusun berdasarkan tingkat kepentingan elemen desain tersebut. Penyusunan elemen yang penting dapat dilakukan dengan berbagai cara, isolasi yaitu menambahkan berbagai elemen untuk menfokuskan hal tersebut, meletakkan elemen desain pada posisi yang mencolok, membuat ukuran elemen yang penting lebih besar, menggunakan perbedaan warna kontras pada elemen, membuat sebuah arahan, dan membuat struktur (hlm. 29-30).

### D. Irama

Irama dalam desain grafis dapat terwujud dengan repetisi, atau pola yang berulang. Repetisi dapat dimunculkan dengan Menyusun

sebuah elemen desain sekali atau beberapa kali secara konsisten (hlm. 30-31).

#### E. Kesatuan

Kesatuan dalam desain merupakan penggabungan berbagai elemen desain didalam suatu karya visual sehingga menjadi ideal (hlm. 31).

#### F. Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual terdiri dari enam bagian, yaitu

##### 1. Similarity

Kesamaan merupakan elemen yang berdekatan dan berada di ruang lingkup sekitar.

##### 2. Proximity

Kedekatan merupakan elemen yang berdekatan dan berada di ruang lingkup sekitar.

##### 3. Continuity

Kelanjutan merupakan elemen satu dengan lainnya yang memiliki ikatan yang memperlihatkan koneksi terhadap elemen satu sama lain.

##### 4. Closure

Pengakhiran merupakan sekumpulan elemen desain yang digabungkan dan menjadi sebuah elemen visual utuh.

5. *Common Fate*

Persamaan arah atau tujuan yang sama merupakan elemen-elemen yang memiliki arah atau pergerakan yang sama.

6. *Continuing Line*

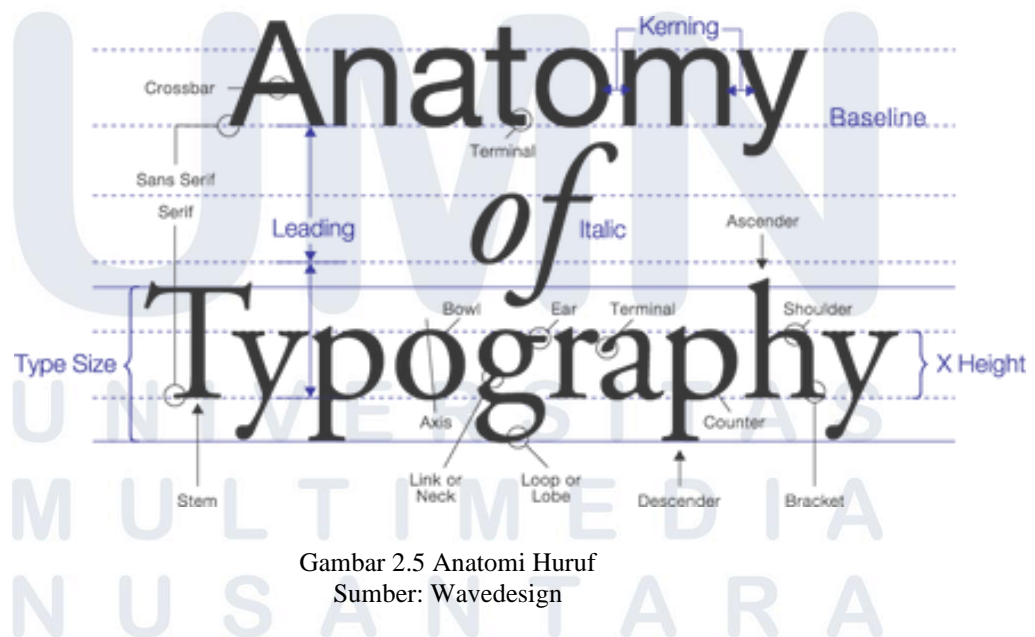
Garis berkelanjutan merupakan elemen yang terbentuk dengan cara mengikuti sebuah jalur atau garis yang sama.

### 2.1.3 Tipografi

Landa mengatakan bahwa desain huruf karakter yang disatukan yang memiliki persamaan dan konsistensi disebut sebagai *typeface*. *Typeface* terdiri atas huruf, simbol, tanda, angka, tanda baca dan tanda aksen (2010, hlm. 44).

#### 2.1.3.1 Anatomi Huruf

Landa (2010) menjabarkan beberapa terminologi dasar dalam anatomi huruf sebagai berikut (hlm. 44-46):

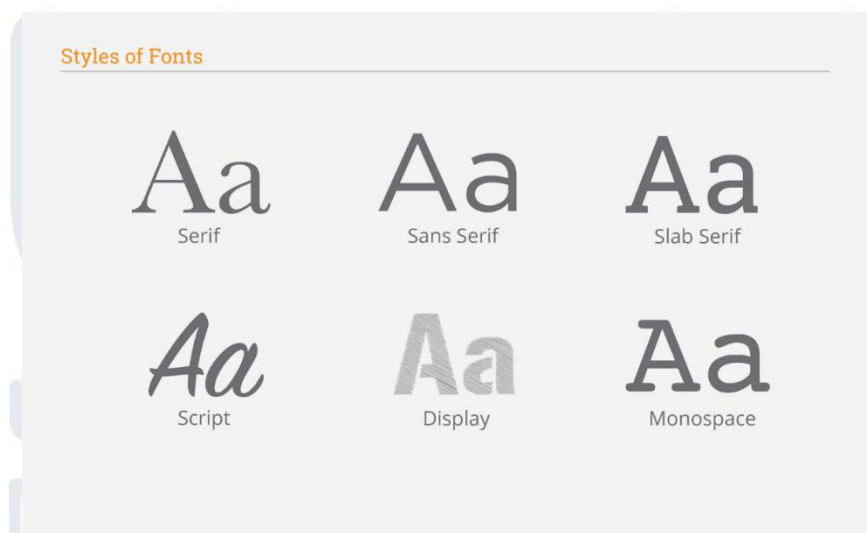


Gambar 2.5 Anatomi Huruf  
Sumber: Wavedesign

1. Ascender  
Ascender adalah bagian dari huruf kecil (b, d, f, h, k, l, dan t) yang naik ke atas x-height.
2. Descender  
Descender adalah bagian dari huruf kecil (g, j, p, q, dan y) yang turun ke bawah x-height.
3. Terminal  
Terminal merupakan ujung dari stroke sebuah huruf yang tidak diakhiri dengan serif.
4. Set width  
Set width adalah lebar pada sebuah huruf yang diukur dengan satuan picas.
5. X-height  
X-height adalah tinggi dari huruf kecil selain descender dan ascender.

### 2.1.3.2 Jenis Huruf

Landa (2010) membagi huruf menjadi beberapa kategori berdasarkan sejarah dan *style* menjadi sebagai berikut (hlm. 47-48):



Gambar 2.6 Jenis Huruf  
Sumber: Rgbstudios

## Klasifikasi dan Contoh *Typeface* (Landa, 2010)

### 1. *Old Style*

*Typeface old style* hadir pada akhir abad ke-15 dengan karakteristik bentuk tulisan yang dengan pena yang berujung lebar. Pada jenis ini Terdapat karakter serif yang miring dan mempunyai bracket.

Contoh dari *typeface old style* adalah *Times New Roman, Caslon, dan Garamond*.

### 2. *Transitional*

*Typeface transitional* merupakan serif yang hadir pada abad ke-18 dan memperlihatkan perpindahan dari jenis old style ke modern. Contoh dari *typeface transitional* adalah *Century, Saint Capital dan Baskerville*.

### 3. *Modern Typeface*

Modern mulai berkembang pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19 berbentuk lebih geometris. Hal yang membuat karakter menjadi menonjol adalah kontras *stroke* yang tinggi dan penekanan pada bagian vertikal. *typeface modern* menjadi huruf paling simetris dibandingkan semua huruf roman. Contoh dari *typeface modern* adalah *Fenice, Didot, dan Bodoni*.

### 4. *Slab Serif*

*Typeface slab serif* hadir di awal abad ke-19 dengan karakteristik yang berat, serif berbentuk seperti lempeng (slab), dan dikategorikan sebagai Egyptian dan Clarendon. Contoh *typeface slab serif* ini adalah *Bookman, Ultra, Memphis, dan Clarendon*.



#### 5. *Sans Serif*

*Typeface sans serif* hadir pada awal abad ke-19 dengan ciri khas tanpa serif pada hurufnya. Beberapa huruf terdapat tebal tipis pada stroke hurufnya. Contoh dari *typeface sans serif* ini adalah *Grotesque, Helvetica, Futura, Franklin Gothic, dan Bebas Neue*.

#### 6. *Gothic*

*Typeface gothic* atau dikenal juga dengan sebutan *blackletter*, dibuat berdasarkan bentuk huruf yang ada pada pertengahan abad 13-15 dengan ciri khas stroke huruf yang berat dan huruf yang rapat dan memiliki sedikit lekukan. Contoh *typeface blackletter* adalah *Asmath, Scotland dan, Schwabacher*.

#### 7. *Script*

*Typeface script* berbentuk seperti tulisan tangan dan arah sedikit miring dan bersambung satu dengan huruf yang lainnya. Contoh dari *typeface script* yaitu *Brush Script, Mr Dafoe, Dancing Script, dan Snell Roundhand Script*.

#### 8. *Display*

*Typeface display* dirancang untuk penggunaan dalam ukuran yang besar, seperti headline dan judul. Jenis huruf ini akan sulit dibaca sebagai *body text* dikarenakan banyak dekorasi dan dihiasi.

### **2.1.3.3 Pemilihan Huruf**

Landa (2010) mengatakan sebelum memilih *typeface* desainer harus memahami target pengguna, nada, dan kepribadian yang ingin disampaikan. Pengkategorian huruf memiliki nada sendiri-sendiri. Desainer harus memahami mengenai penggunaan masing-masing *typeface*.

Dalam memilih typeface yang tepat terdapat dua hal yang perlu diperhatikan agar memudahkan memberikan informasi kepada target yang dituju, yaitu *readability* dan *legibility*. *Readability* merupakan pertimbangan dengan cara menentukan ukuran, jarak, *margin*, dan warna yang dilakukan agar tulisan mudah dan nyaman dibaca. *Legibility* merupakan pertimbangan yang dilakukan didasarkan dengan perbedaan yang diberikan, huruf mudah dikenali berdasarkan karakteristik dari huruf tersebut (Landa, 2010, hlm. 52).

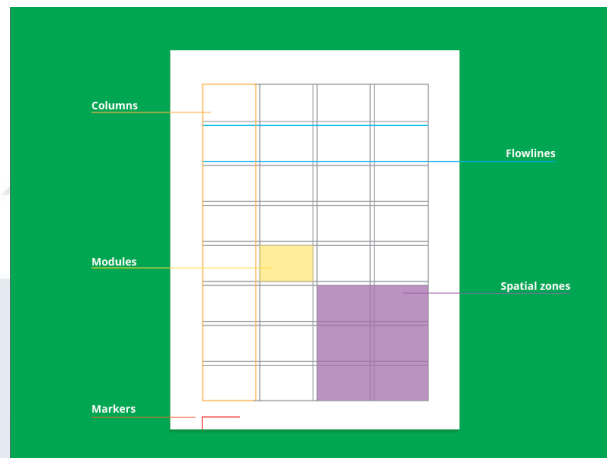
#### **2.1.4 Layout dan Grid**

Landa (2010) menyatakan bahwa layout adalah pengaturan berbagai elemen visual dan teks yang ada pada media cetak dan digital yang disebut juga sebagai pengaturan ruang atau *spatial arrangement* (hlm. 378).

Sedangkan grid adalah struktur dan komposisi yang dibentuk sebagai panduan dalam membuat susunan elemen visual dan teks dengan menggunakan garis horizontal dan vertikal. Dengan menggunakan *grid* elemen visual dan teks pada desain seperti buku, *website*, brosur, aplikasi, majalah dan lainnya menjadi terstruktur dan memudahkan pembaca menyerap informasi yang disajikan lebih baik dan dapat menjaga susunan konten terjaga dan runtun (Landa, 2010, hlm. 174).

##### **2.1.4.1 Anatomi Grid**

Menurut Landa (2010), grid membuat halaman menjadi terbagi dalam banyak kolom dengan menggunakan ukuran, *spacing*, dan *margin* tertentu untuk membentuk posisi dari tiap elemen desain pada sebuah halaman. (hlm. 340). Grid terbagi atas:



Gambar 2.7 Anatomi Grid  
Sumber: Webcrunch.com

### 1. *Margin*

Margin adalah ruang kosong pada setiap bagian tepi pada atas, bawah, kanan dan kiri halaman pada media cetak dan digital yang digunakan menjadi batasan pada elemen visual. *Margin* berfungsi sebagai batasan wilayah yang dapat digunakan dalam menyusun desain dengan tujuan meningkatkan fokus pembaca dalam mendapatkan informasi dari konten yang disajikan (hlm. 143).

### 2. *Columns*

Kolom adalah pengaturan dan penataan secara vertikal yang digunakan untuk menampung elemen visual dan teks. Jumlah penggunaan kolom pada suatu grid dapat berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan, konsep dan keinginan desainer dalam menyusun konten (hlm. 179)

### 3. *Flowlines*

*Flowlines* merupakan pengaturan dan penataan secara horizontal yang digunakan untuk menyusun alur visual konten (hlm. 180).

#### 4. *Modules*

Modul adalah unit tersendiri yang tercipta akibat perpotongan dari kolom dan *flowline*. Digunakan untuk menempatkan teks blok dan gambar (hlm . 180).

#### 5. *Spatial Zones*

Zona ruang merupakan area yang tersusun dari beberapa modul. Zona ruang dapat dimanfaatkan untuk meletakkan berbagai elemen visual seperti gambar, dan teks (hlm. 180).

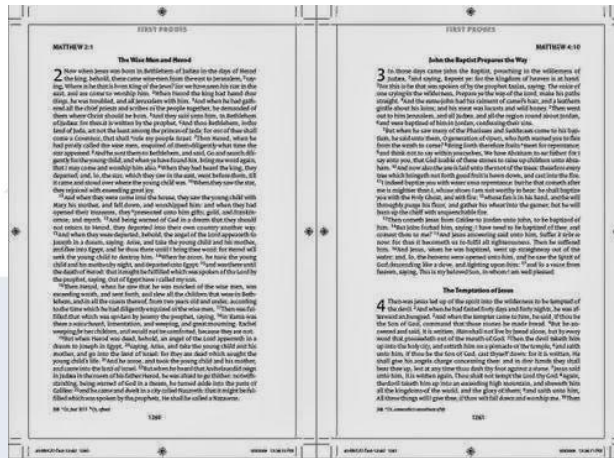
### 2.1.4.2 **Jenis Grid**

Landa (2010) mengatakan bahwa grid dapat menciptakan keleluasaan dalam membentuk komposisi elemen-elemen visual yang terdapat dalam setiap halamannya dan dapat menampilkan kesesuaian, kontinuitas, kesatuan dan alur visual. Berikut merupakan macam-macam jenis grid, yaitu:

#### 1. *Single-Column Grid*

Landa (2010) mengatakan bahwa *Single-Column Grid* adalah struktur paling mendasar yang hanya memiliki sebuah kolom di sekeliling margin. *single-column grid* disebut juga sebagai *manuscript grid* dan biasanya digunakan pada media buku, akan tetapi dapat digunakan juga pada media berukuran kecil seperti *mobile screen* (hlm 175).

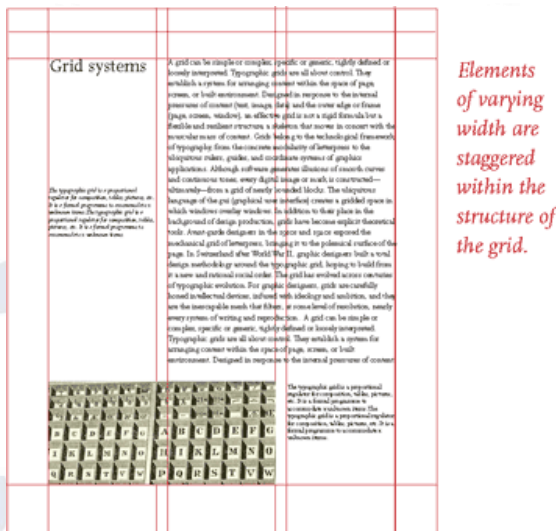
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.8 gambar Single-Column Grid  
Sumber: Uxdesign.cc

## 2. Multi-Column Grid

Landa (2010) mengatakan bahwa bila *single-column grid* dibagi menjadi lebih dari satu kolom secara simetris maupun asimetris, kolom tersebut akan menjadi *Multi-Column Grid*. Dengan menggunakan Grid tersebut tercipta batasan untuk menjaga konten pada halaman dapat menjadi tetap urutan dan teratur. Jumlah kolom yang digunakan bervariasi disesuaikan dengan ukuran dan proporsi format yang dipakai (hlm. 177-179).



Gambar 2.9 gambar Multi-Column Grid  
Sumber: Uxdesign.cc

### 3. Modular Grids

Landa (2010) mengatakan bahwa *Modular Grid* berfungsi untuk membagi informasi konten yang dimuat ke dalam beberapa individual modules. Terbentuk dari kumpulan modul sehingga dapat memberikan fleksibilitas saat sedang mengatur elemen visual (hlm. 181).

Common typographic disorders		Various forms of dysfunction appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.					
	typophilia	An excessive attachment to and fascination with the shape of letters, often to the exclusion of other interests and object choices. Typophiliacs usually die penniless and alone.		Common typographic disorders			
	typophobia	The irrational dislike of letterforms, often marked by a preference for icons, dingbats, and—in fatal cases—bullets and daggers. The fears of the typophobe can often be quieted but not cured by steady doses of Helvetica and Times Roman.		typophilia	typophobia	typochondria	
	typochondria	A persistent anxiety that one has selected the wrong typeface. This condition is often paired with OCD (optical kerning disorder), the need to constantly adjust and readjust the spaces between letters.	Various forms of dysfunction appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.	An excessive attachment to and fascination with the shape of letters, often to the exclusion of other interests and object choices. Typophiliacs usually die penniless and alone.	The irrational dislike of letterforms, often marked by a preference for icons, dingbats, and—in fatal cases—bullets and daggers. The fears of the typophobe can often be quieted but not cured by steady doses of Helvetica and Times Roman.	A persistent anxiety that one has selected the wrong typeface. This condition is often paired with OCD (optical kerning disorder), the need to constantly adjust and readjust the spaces between letters.	

Gambar 2.10 gambar *Modular Grid*  
Sumber: Uxdesign.cc

## 2.2 Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi adalah wujud visual berupa gambar yang memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan pesan, cerita, atau konteks tertentu kepada target tujuan. Ilustrasi dapat diaplikasikan dalam berbagai media dalam dunia desain, baik itu informasi, persuasi, naratif, maupun identitas (hlm. 10-19).

### 2.2.1 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), imagery merupakan sebuah Bahasa visual yang mampu memberikan identifikasi terhadap sebuah objek. Terdapat beberapa gaya imagery ilustrasi, baik dengan cara berbentuk konsep maupun sebenar-benarnya, sebagai berikut:

### 2.1.1.1 Suralisme

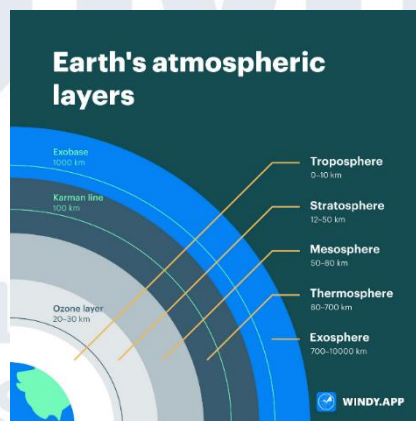
Gaya surealis merupakan jenis ilustrasi berupa konsep yang memerlukan interpretasi yang dalam berdasarkan penciptanya. Dalam karya ilustrasi dengan gaya ini terdapat ilusi dan distorsi berdasarkan benda atau objek nyata (Male, 2007, hlm. 54-56).



Gambar 2.11 Gaya Suralisme  
Sumber: Gramedia.com

### 2.1.1.2 Diagram

Diagram merupakan ilustrasi berkonsep yang memperlihatkan suatu objek, sistem dan proses sesuatu. Ilustrasi dengan gaya ini seringkali dijumpai pada buku edukasi, infografis, literatur akademisi, iklan, editorial, kampanye dan *maps* (Male, 2007, hlm. 58-59).



Gambar 2.12 Gaya Diagram  
Sumber: Windyapp

### 2.1.1.3 Abstrak

Abstrak adalah gaya ilustrasi yang bebas dalam mengolah bentuk yang ada pada realita menjadi abstrak dengan melakukan eksplorasi bentuk dan warna yang menjadikan suatu khayangan baru. secara bebas mengolah bentuk pada realita menjadi objek yang abstrak (Male, 2007, hlm. 60-61).



Gambar 2.13 Gaya Abstrak  
Sumber: Dribbble

### 2.1.1.4 Hyperrealism

Hyperrealism adalah ilustrasi dengan detail yang sangat menyerupai kenyataan berdasarkan skala, perspektif, proporsi, dan gestur. Gambar yang dihasilkan menyerupai foto (Male, 2007, hlm. 64-66).



Gambar 2.14 Gaya Hyperrealism  
Sumber: Demilked



### 2.1.1.5 Stylised Realism

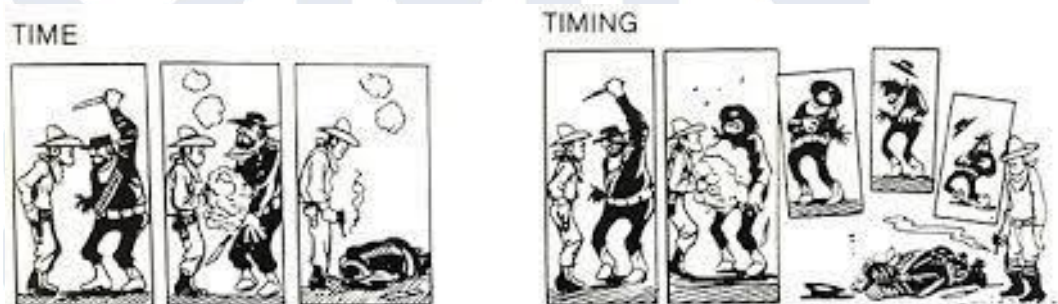
Stylized realism adalah gaya ilustrasi dengan detail yang sesuai dengan realita, namun dilengkapi dengan kesan atau pandangan lebih mendalam dibandingkan hyperrealism dan menggunakan warna yang terang dan sedikit terdistorsi (Male, 2007, hlm. 68-69).



Gambar 2.15 Gaya Stylised Realism  
Sumber: Exppoints.com

### 2.1.1.6 Sequential Imagery

Sequential imagery adalah ilustrasi yang menggunakan citra realisme dengan kesan dan distorsi yang berupa kumpulan gambar yang mengkomunikasikan sebuah pesan tertentu secara berurutan (Male, 2007, hlm. 70).



Gambar 2.16 Gaya Sequential Imagery  
Sumber: Dsource.in

## 2.3 Game

### 2.3.1 Elemen Game

Terdapat empat elemen utama yang berada dalam sebuah *game*, diantaranya:

1. *Mechanic*

Mekanik dalam *game* merupakan sebuah prosedur dan aturan yang ada pada *game*. Mekanik mengarahkan cara untuk menuju tujuan akhir dari sebuah *game*.

2. *Story*

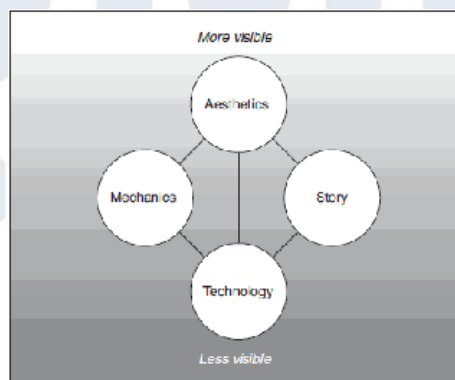
Cerita merupakan kumpulan dari peristiwa yang terjadi dalam *game*.

3. *Aesthetics*

Estetika merupakan penampilan visual, musik, dan rasa dari *game* tersebut. Estetika dari sebuah *game* sangatlah penting karena langsung dapat dirasakan dan mempengaruhi pengalaman pemain *game* tersebut.

4. *Technology*

Teknologi adalah media yang digunakan untuk menjalankan dan memperlihatkan hasil dari estetika.



Gambar 2.17 Elemen Game  
Sumber: Schell (2019)

### 2.3.2 Konsep Game

Menurut Rolling, dalam perancangan konsep *game* terdapat dua tahap yang penting, tahap mendapatkan ide (*Having Idea*) dan membentuk ide (*Shaping Idea*).

Pada tahap Mendapatkan Ide terdapat empat komponen, yaitu:

1. Inspirasi, yaitu mencari ide dari berbagai sumber dan mengembangkannya.
2. Sintesi, yaitu menggabungkan berbagai ide yang didapatkan menjadi sebuah hal yang baru dan orisinal.
3. Resonansi, yaitu melakukan sinergi dari komponen-komponen *game* lain dengan cara *brainstorming*.
4. Sinergi memilih konsep yang paling cocok dan memungkinkan untuk dilanjutkan.

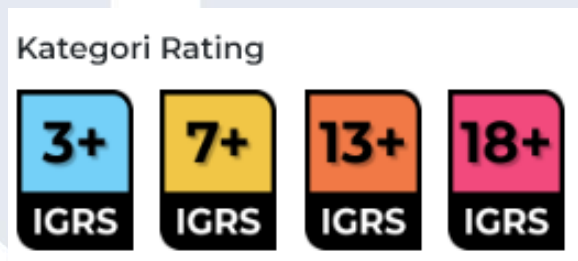
Pada tahap Membentuk Ide terdapat enam komponen, yaitu:

1. *Style*, yaitu penentuan genre atau cara bermain yang akan dipakai untuk membuat *game*.
2. *Plot*, rangkaian peristiwa yang akan terjadi untuk mengembangkan cerita dalam *game*.
3. *Setting*, lokasi terjadinya peristiwa yang terjadi seperti tempat dan lingkungan sekitar.
4. *Character*, yaitu konsep dan desain *avatar* yang digunakan pemain saat menjalankan permainan.
5. *Backstory*, latar cerita atau cerita mengenai karakter yang ada dan mengapa *story* yang sekarang bisa terjadi.
6. *Theme*, tema yaitu ide yang mendasari konsep tersebut.

### 2.3.3 Rating Game di Indonesia

IGRS (*Indonesia Rating Game System*) merupakan penentuan kategori umur yang dibuat dan digunakan di Indonesia untuk permainan interaktif elektronik yaitu *Video game*. Sistem ini diharapkan dapat membantu orang tua agar permainan yang dimainkan oleh anaknya dapat memainkan permainan yang sesuai dengan kelompok usia anak.

IGRS membuat kategori usia menjadi 5, yaitu usia 3 tahun keatas, 7 tahun keatas, 13 tahun keatas, 18 tahun keatas dan untuk semua usia. Pengkategorian ini pun didasarkan oleh berbagai unsur yang ada pada *Video game* tersebut.



Gambar 2.18 Kategori Rating  
Sumber: IGRS (2016)

#### 1. Usia 3 Tahun keatas

- Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya.
- Tidak menampilkan kekerasan.
  - Tidak menampilkan darah, mutilasi, dan kanibalisme.
- Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa.
- Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, atau bokong.

- Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual.
- Tidak menampilkan penyimpangan seksual.
- Tidak mengandung simulasi judi.
- Tidak mengandung horror yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut.
- Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data.
- Menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

## 2. Usia 7 Tahun keatas

- Tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, narkotika, psikotropika, dan zat adiktif lainnya.
- Tidak menampilkan kekerasan.
- Tidak menampilkan darah, mutilasi, dan kanibalisme.
- Tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa.
- Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, atau bokong.
- Tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual.
- Tidak menampilkan penyimpangan seksual.

- Tidak mengandung simulasi judi.
- Tidak mengandung horror yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut.
- Tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data.

### 3. Usia 13 Tahun keatas

- Sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk *game* memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, tidak pada tokoh utama.
- Terdapat unsur kekerasan yang hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, dan/atau penggunaan senjata yang tidak menyerupai senjata realistik.
- Tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah.
- Tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual.
- Tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong.
- Tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan atau kekerasan seksual.
- Konten yang tidak menampilkan penyimpangan seksual.

- Tidak mengandung aktivitas judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.
- Konten yang terdapat pada produk yang mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut.
- Produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual (filter).
- Produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa pertukaran data pribadi, dengan ketentuan harus dengan persetujuan pemilik data pribadi.

#### 4. Usia 18 Tahun keatas

- Sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada Produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya pada tokoh utama.
- Menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia.
- Menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme.
- Mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual.

- Tidak menampilkan tokoh yang menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong.
- Tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan dan/atau kekerasan seksual.
- Konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.
- Mengandung unsur horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat.
- Produk Permainan Interaktif Elektronik memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multi-pemain, dan/atau transaksi keuangan

## 2.4 Kampanye

Menurut Rogers dan Storey, kampanye merupakan berbagai kegiatan untuk mengkomunikasikan suatu hal yang terorganisasi dengan tujuan mengubah sudut pandang atau perilaku target tujuan komunikasi secara berkelanjutan dalam suatu periode. *International Freedom of expression Exchange* (1FEX), mendefinisikan bahwa kampanye adalah sebuah aktifitas yang bertujuan membuat perubahan pada sosial publik dan kegiatan kampanye memiliki pengaruh dengan menggunakan komunikasi dua arah. Pembuat keputusan pun mempunyai dua pilihan, yaitu: pengaruh secara langsung dan pengaruh tidak langsung yaitu melalui berbagai macam media yang membentuk opini umum dan ikut mendukung kegiatan kampanye tersebut.



## A. Jenis Kampanye

Charles U. Larson membagi jenis kampanye menjadi tiga kategori yaitu:

- a) *Product-oriented campaigns* atau kampanye yang bertujuan untuk mengenalkan dan mendukung suatu produk dengan tujuan komersil untuk memasarkan suatu barang atau jasa yang baru dan juga untuk memberikan pandangan yang positif mengenai perusahaan membangun citra positif perusahaan dengan diselenggarakannya kegiatan sosial dan program kepedulian.
- b) *Candidate-oriented campaigns* atau kampanye yang dilakukan untuk mencalonkan kandidat politik untuk mendapatkan pendukung pada suatu kegiatan politik dalam pemerintahan. Jenis kampanye ini biasanya dilakukan pada jangka waktu yang relatif pendek yaitu sekitar 3-6 bulan dan dana yang dibutuhkan cukup besar.
- c) *Ideological or cause campaigns* adalah jenis kampanye nonkomersil seringkali bertujuan untuk terjadinya perubahan sosial. Biasanya kampanye ini disebut juga dengan istilah *social change campaigns*.

Teori-teori tersebut mendefinisikan bahwa kampanye adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan dukungan dari masyarakat secara langsung atau tidak langsung dengan dampak yang dapat mengubah sudut pandang maupun perilaku terhadap suatu hal.

## 2.5 Media Interaktif

Menurut Griffey, Media Interaktif Digital adalah sebuah media berbasis komputer yang memfasilitasi interaksi antara perangkat dengan pengguna. Media interaktif digital dapat ditemukan dengan berbagai macam media, contohnya aplikasi pada gawai, *website*, *video game* traditional *stand-alone* kiosk, interaktivitas instalasi yang menggunakan komputer atau sensor, dan lainnya yang bersifat komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem. Menurut Griffey, hal

yang membedakan media interaktif digital dengan media lainnya karena memiliki interaksi dengan pengguna dan menyediakan pengalaman yang menghasilkan lebih dari satu kemungkinan dalam penggunaannya sehingga setiap pengguna memiliki kemungkinan mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika menggunakan media interaktif (hlm. 4).

Terdapat berbagai macam jenis media interaktif, yaitu:

- 1) *Traditional Stand-Alone Kiosk*, merupakan kiosk yang memiliki pengalaman pengguna menggunakan layar interaktif yang biasanya berupa layar sentuh, dengan tujuan memudahkan komunikasi, memberikan informasi pada suatu lokasi tertentu, menjadi hiburan, memberikan pelatihan, menerima pesanan dan meningkatkan berbagai hal lainnya. Penggunaan kiosk interaktif tersebut merupakan salah satu bentuk awal media interaktif digital.
- 2) *Website*, merupakan kumpulan halaman berhubungan yang dapat ditampilkan dengan menggunakan koneksi internet pada browser atau mesin pencari dan dapat dilakukan dimanapun dengan menggunakan koneksi internet pada berbagai alat komunikasi pada domain yang sama (hlm. 7). *Website* terbentuk dari beberapa halaman statis dan teks penghubung. Dengan adanya perkembangan teknologi website kini dapat menjadi lebih interaktif dan responsif.
- 3) *Mobile Applications*, media digital ini mulai banyak bermunculan sejak kehadiran smartphone. Aplikasi seluler berbeda dari aplikasi web karena diperuntukan untuk Gawai yang dapat dibawa dengan mudah, aplikasi harus di download terlebih dahulu, sedangkan website dapat langsung diakses menggunakan mesin pencari.

4) *Video games*,

Permainan video merupakan permainan yang dapat dimainkan menggunakan berbagai macam perangkat seperti smartphone, komputer, konsol dengan sistem yang dapat pemain kendalikan menggunakan controller, sensor maupun penggunaan kontak dengan layar.

Seiring perkembangan teknologi *video game* juga dapat dimainkan menggunakan *AR (augmented Reality)*, dan *VR (Virtual Reality)*. Dengan penggunaan *VR* pemain dapat merasakan menjadi karakter pada *game* tersebut dan menikmati suasana permainan pada dunia virtual, sedangkan dengan *AR* pemain dapat melihat interaksi pada *game* menjadi terlihat nyata di dunia nyata.

5) Instalasi Fisik,

merupakan media interaktif yang berbentuk fisik dan melibatkan pengunjung pada pameran untuk mencoba interaktivitas yang dihadirkan pada pameran.

6) Pengalaman Berbasis Tanpa Layar,

pada media ini tidak menggunakan layar untuk melakukan interaksi dengan sistem, hal ini dapat dicapai dengan penggunaan perintah suara atau *voice command*. Salah satu contoh yaitu penggunaan Amazon Alexa, pengguna dapat memberikan perintah menggunakan suara tanpa perlu melihat layar dan memberikan hasil perintah melalui suara komputer (hlm 10).

## 2.6 Website

Situs Web merupakan sekelompok halaman web yang berhubungan dalam hosting pada sebuah domain yang sama dan dapat diakses menggunakan Web Browser yang dapat diakses dimanapun dengan koneksi internet. Dengan kemampuan mengakses dari berbagai perangkat, perkembangan situs web kini

lebih responsif dengan artian dapat mengikuti tata letak dan konten menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan dalam mengakses situs web.

### *Layout Principle*

Dalam pembuatan media interaktif digital, menata asset yang ada secara berlapis merupakan langkah penting. Griffey (2020) menyatakan pada perancangan tata letak media terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yakni:

1) *Unity*

Kesatuan visual adalah pencampuran warna dengan visual dengan memastikan semua elemen desain terkait satu dengan yang lainnya. Memberikan kesamaan identitas pada elemen desain dapat membentuk konsistensi dan memperjelas identitas visualnya. Contohnya, semua ikon tombol memiliki bentuk yang menyerupai dan warna yang sama untuk memudahkan pengguna mengetahui tombol yang dapat digunakan.



Gambar 2.19 *Unity*  
Sumber: Thecrunch

2) *Differentiation*

Membedakan elemen desain satu dengan lainnya. *Differentiation* digunakan untuk memberikan perbedaan pada kontras. Hal ini dapat dilakukan dengan memperlihatkan ukuran teks yang lebih besar untuk judul dan ukuran teks lebih kecil untuk tulisan informasi.

★★★★★ "extremely user friendly" ★★★★★ "perfect solution for remote teams" ★★★★★ "truly amazing!"

## The All-In-One Toolkit for Working Remotely.

**Before Basecamp:** You're wondering how you'll quickly transition your team to remote work. People are stressed, work feels scattered, projects are slipping, and it's tough to see + manage everything. **After Basecamp:** Soon you'll be feeling like "hey, we got this". Everything will be organized in one place, your team will be working together (even though they're apart), you'll be on top of things, and a sense of calm will set in.

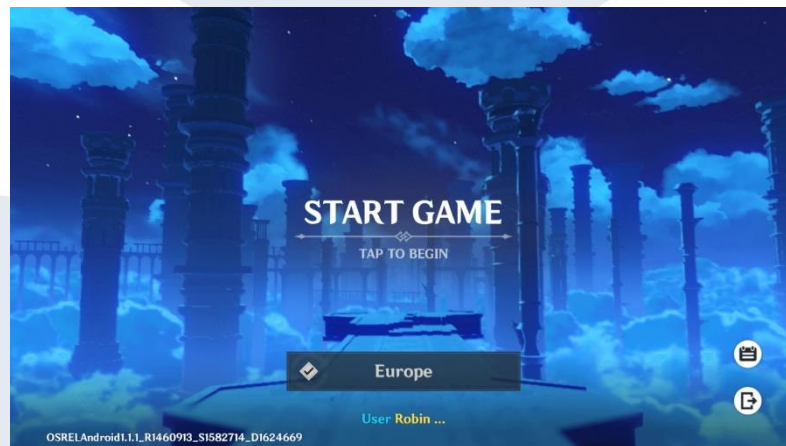
**Give Basecamp a Try**  
4,048 companies signed up in the last week alone!



Gambar 2.20 *Differentiation*  
Sumber: Mouseflow

### 3) *Emphasis*

*Emphasis* digunakan untuk menonjolkan elemen penting, hal ini dibutuhkan agar pengguna dapat dengan cepat mengidentifikasi fitur yang penting. Contohnya pada *game* tombol mulai dibuat lebih besar.



Gambar 2.21 *Emphasis*  
Sumber: interfaceingame.com

### 4) *Alignment*

Merupakan penyusunan elemen desain pada garis lurus. Elemen disusun menjadi lurus dan rapi teratur disebut keselarasan. Hal ini penting untuk dilakukan karena jika tidak akan visual akan terlihat berantakan.

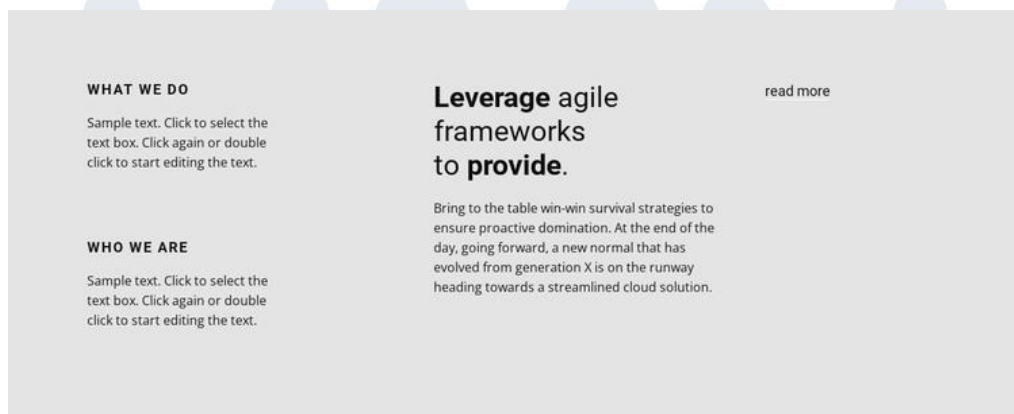
Dengan adanya keselarasan yang terbentuk, hal ini membantu pengguna untuk membedakan elemen visual yang satu dengan yang lain.



Gambar 2.22 *Alignment*  
Sumber: [ignitebrands.com](http://ignitebrands.com)

#### 5) *White Spaces*

*White spaces* adalah ruang kosong yang mengelilingi elemen yang tampil pada layar, tidak harus berwarna putih namun memperlihatkan terdapatnya ruang kosong dan digunakan untuk menunjukkan hubungan dengan halaman yang lain.



Gambar 2.23 *White Spaces*  
Sumber: [Nicepage.com](http://Nicepage.com)

## 2.7 *User Interface (UI) dan User Experience (UX)*

### *User Interface*

Merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat orang lihat, raba, dengar, diajak bicara, atau memahami atau mengarahkan. Terdapat dua komponen yaitu *input* dan *output*. *Input* yaitu aksi yang dilakukan oleh pengguna terhadap komputer maupun perangkat lunak seperti mengetik atau menekan tombol, kemudian *output* adalah reaksi timbal balik yang terjadi dari aksi yang dilakukan pengguna, seperti memperlihatkan hasil ketikan atau memperlihatkan halaman dari tombol yang ditekan (Galitz, 2002).

### *User Experience*

Menurut Interaction Design Foundation, *user experience* merupakan bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan sebuah produk maupun jasa, dalam hal ini produk tersebut merupakan *website* atau aplikasi. Setiap adanya interaksi yang dilakukan manusia dapat diasosiasikan menjadi *user experience*, akan tetapi UX lebih sering membahas tentang hubungan antara manusia sebagai pengguna dengan komputer maupun produk hasil komputer seperti *website*, aplikasi dan sistem.

